CLARICE DISC

CLOCK TOWER

20TH ANNIVERSARY SOUND COLLECTION

ヒューマン流ホラーサウンド哲学

静寂の中で重々しく響く怯誘の足音。ひっそりと忍び寄る戦慄の調べ。その絶妙な組み合わせが『クロックタワー』の音空間を作り出す。自らの操作が恐怖を招き、それがサウンドによって増幅される様は、ときに本作のルーツたるホラー映画をも上回る心的抑圧をもたらす。ひたむきに深淵へと誘うあの音は、どのようにして生み出されたのだろうか……。

Interview text= hally

○プロフィール

河野一二三
92年株式会社ヒューマン入社。ディレクターとして『クロックタワー』『同２』などを手がける。独立後は『鉄騎』などで話題を集めた。現在は株式会社ヌードメーカー代表取締役。『クロックタワー』の精神的続編『NightCry』を鋭意制作中。

新倉浩司
92年株式会社ヒューマン入社。ゲーム開発部サウンド課に所属し、20作以上のサウンドを手がけた。『クロックタワー』シリーズでは主にコンポーザーとして活躍した。のち株式会社アキ（現シンソフィア）、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントにてゲームサウンドやPSPの起動音などを手がける。現在フリー。

高添香織
94年株式会社ヒューマン入社。サウンド課にて『クロックタワー』『同２』の効果音を担当し、『ゴーストヘッド』ではメインコンポーザーを務めた。のちフリーとなり、『メテオス』(3DS)や『歪みの国のアリス』(携帯アプリ)など数多くのゲームに音楽を提供している。

「クロックタワー」誕生秘話

河野　新倉くんと僕は92年入社で、同期なんですよ。僕は大学から新卒で。
新倉　僕はヒューマンクリエイティブスクール（注１）卒で、それ以来の付き合いですね。
高添　私はお二人の２年ほど後に中途採用で入ってます。もともとシンセが大好きで、専門学校でマニピュレートとかを勉強していました。

――ヒューマンでの初仕事はどのようなものでしょうか？

新倉　スクールの卒業生が集まって、卒業制作プロジェクトとして『セプテントリオン』と『ドラゴンズアース』を作ったんですね。僕はそのふたつのBGMを担当しまして、その流れで入っちゃいました。
河野　僕は入社後半年でいきなりディレクターになりました。最初にやったのは、『ヒューマン・グランプリ２』でした。初めて新倉くんに音楽をやってもらったのも、それですね。次に『ヒューマン・グランプリ３』をやった後、「オリジナルをやらせろ」ってプランニング課で騒ぎまして、コンペに企画書を提出して『クロックタワー』の制作が始まるわけです。
高添　私の入社が、そのちょっと前ぐらいでしたね。ＰＣエンジンの『フォーメーションサッカー オン Jリーグ』で２曲ぐらいやらせてもらったのが最初でした。
新倉　その当時、PCエンジンの内蔵音源は新人の登竜門的な音源だったんですよ。

――次に『クロックタワー』の成立過程について聞かせてください。当時、ホラーゲームは『アローン・イン・ザ・ダーク』が有名だった程度で、まだまだ若い市場でした。

河野　（自分の）一発目では、とても『アローン・イン・ザ・ダーク』には及ぶまいって思っていました。クリック型のアドベンチャーに行き着いたのは、プランニング課の皆がいろんなゲームを紹介してくれたからです。その結果、ああいうものが海外のPCゲームにわりとあることを知りました。クリック型のシステムに対しては、企画段階での反発は凄かったですよ。面白さがなかなかイメージできないから。

――企画書を書いた時点で、ゲームの完成像は明確に見えていましたか？

河野　ええ、中身は全部完結していました。「『連打せずにはいられない』を略して『RSIシステム』」っていうのも、もう書いてあった。

――ホラー演出においては、グラフィックスによる雰囲気作りも際立っていたと思います。

河野　アニメの背景屋出身の、芸術家肌のグラフィックス担当がいて、基本的にその人にお任せする感じでした。彼の要望で、「ここは何色を基調として、こういうコンセプトで」っていう映画でやるようなカラーコーディネートを背景一枚ごとにやったんですよ。でもこだわりすぎて背景に容量を割きすぎて、プログラマにはけっこう文句言われました（笑）。

――サウンドの演出に関しても、企画書の段階である程度固まっていましたか？

河野　その辺はあまり。僕は音楽に関する才能や感性が乏しいので、完全にお任せです。でもヒューマンのサウンドチームなら、お任せでもすごくいいのが勝手に出てくる。
新倉　最初のミーティングで河野さんから「ゴブリン（注２）で行きたい」ってＣＤを渡されました。
河野　それ以外に指示が思いつかないっていうね（笑）。当然まんまパクってほしいわけじゃないから、「これ的なベクトルでお願いできますか」って言うわけですけど。
新倉　まず河野さんがゲームの参考にした映画「フェノミナ（注3）」を観たんですけど、ジャーンってメタルな曲が鳴ったりして「これはどうかな……」って思わされるところもちょっとあったので、そこは参考にはしませんでした（笑）。
河野　「フェノミナ」は音楽については、あまり参考にしませんでした（笑）。だから同じゴブリンでも「『サスペリア（注4）』でお願いします」だった気がするんですよね。『クロックタワー２』の時もそうでした。
新倉　「サスペリア」のメインテーマはけっこう意識してると思います。あと、「エクソシスト」のテーマ曲「チューブラー・ベルズ」も。やっぱりホラー映画というと、あれが真っ先に思い浮かんじゃうので、ああいうことはやっておかないとダメだなと思っていました。最初に作ったのはやはりメインテーマでしたね。ここがちゃんとすれば、あとは何とかなるだろうと。その次にシザーマン関係の曲を作っていった覚えがあります。

「クロックタワー」サウンドのルーツを探る

――新倉さんと高添さんの音楽的なルーツを教えてください。

新倉　僕は幼少の頃からクラシックピアノを１０年程やっており、高校に入ってからはMSXで、毎日のようにゲーム音楽を耳コピしたり、たまにオリジナル曲を作ったりしてました。その後スクールを経て入社するわけですが、実は音楽理論とかぜんぜん勉強してなかったんですよ。勉強し始めたのは３０代過ぎてから（笑）。正直『クロックタワー』シリー

ズの曲を作ってた頃も、まだまったく音楽理論は知りませんでした。
河野　なんだって!?(笑)
新倉　感覚だけで「こういうのがゴブリンなんじゃないか」みたいな(笑)。子供の頃は映画をいっぱい見ていたのですが、その経験を通して得た「劇判ってこんな感じ」という感覚を覚えてたからできたんでしょうね。当時は「こんなもの見るか!」って、理論書とか触れようともしませんでした。

——そうだったんですね!　高添さんはいかがですか?

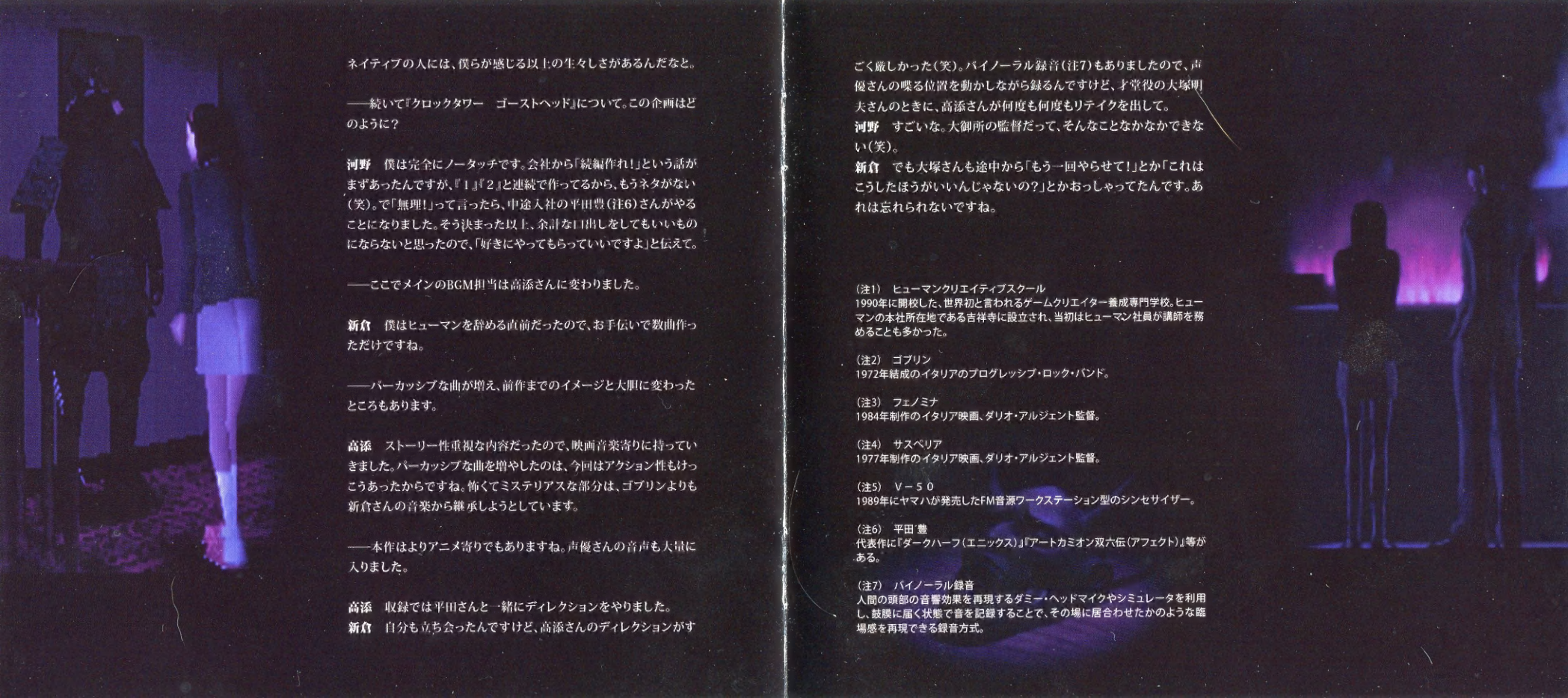
高添　子供の頃からエレクトーンをやっていて、演奏の延長線上から作曲に進んだ形です。高校生の時に自分のシンセを買って、毎日作曲しては打ち込んでいました。自分で作っていた音楽はテクノが多かったですね。だからシンセの音色をいじるのも好きでした。V－５０(注５)を買ってFM音源にも触れていたし、ゲーム音楽も大好きだったので、求人誌でヒューマンが「FM音源扱える人」って募集しているのを見たときには「これだ!」と思いましたね。じっさい入社してみるとFM音源よりむしろPCM音源での仕事が多かったわけですが、厳しい容量制限の中でいかにいいものを作れるか追求するのが、だんだん楽しくなりました。

——『クロックタワー』の時はどういった点で苦労しましたか?

新倉　あんまり苦労した記憶がないんですよ(笑)。思いついたことをポンポンやっちゃってました。容量の制限はもちろん気にしてたんですけど、それまでにＳＦＣを数本やっていた経験から、曲を考えるのと同時に「こういう曲だとこれくらい容量が必要」みたいな計算が頭の中でできるようにはなってましたね。
高添　私は、あの世界観を効果音で表現することに力を注ぎました。あと新倉さんの曲を意識して作っていたところはあります。「このSEが鳴ってるときに新倉さんの曲が被さったら、絶対に相乗効果が出る」とか思ったりしていました。組み込みのときはプログラマさんの横に張り付いて、細かく指示を出しました。

その後の「クロックタワー」サウンド

——では次に『クロックタワー２』のお話を。引き続き作曲は新倉さんですね。

新倉　この時はゴブリンというよりも、『クロックタワー』で自分が作った音楽を参考にしているところが大きいです。「これをさらに発展させたらどうなるんだろう?」と。

——同じ曲のバージョン違いが、かなりの数ありますね。

新倉　曲の種類がありすぎても『クロックタワー』らしくない、かといって同じ曲ばかり流れるのも……ということで、同じ曲でも後半の展開が違ってくるよう、工夫をしました。『１』のときは極限まで曲数を減らして、本当に最小限のサウンド構成だったので、『２』はそうやって微妙に変化をつけようとしてますね。

——『２』は映画的というか、声を用いる場面も大きく増えました。

河野　ジェニファー役の方が意外に発音のクセが強かったんですよ。「ノラン」って普通に言ってほしいのに、峰不二子みたいに色っぽくなってしまう(笑)。あと記憶に残ってるのは、子供たちが歌う童謡。ヘレン役の方が「こんな残酷な歌は歌えません……」って嫌がったんです。

ネイティブの人には、僕らが感じる以上の生々しさがあるんだなと。

——続いて『クロックタワー　ゴーストヘッド』について。この企画はどのように？

河野　僕は完全にノータッチです。会社から「続編作れ！」という話がまずあったんですが、『1』『2』と連続で作ってるから、もうネタがない（笑）。で「無理！」って言ったら、中途入社の平田豊（注6）さんがやることになりました。そう決まった以上、余計な口出しをしてもいいものにならないと思ったので、「好きにやってもらっていいですよ」と伝えて。

——ここでメインのBGM担当は高添さんに変わりました。

新倉　僕はヒューマンを辞める直前だったので、お手伝いで数曲作っただけですね。

——パーカッシブな曲が増え、前作までのイメージと大胆に変わったところもあります。

高添　ストーリー性重視な内容だったので、映画音楽寄りに持っていきました。パーカッシブな曲を増やしたのは、今回はアクション性もけっこうあったからですね。怖くてミステリアスな部分は、ゴブリンよりも新倉さんの音楽から継承しようとしています。

——本作はよりアニメ寄りでもありますね。声優さんの音声も大量に入りました。

高添　収録では平田さんと一緒にディレクションをやりました。
新倉　自分も立ち会ったんですけど、高添さんのディレクションがすごく厳しかった（笑）。バイノーラル録音（注7）もありましたので、声優さんの喋る位置を動かしながら録るんですけど、才堂役の大塚明夫さんのときに、高添さんが何度も何度もリテイクを出して。
河野　すごいな。大御所の監督だって、そんなことなかなかできない（笑）。
新倉　でも大塚さんも途中から「もう一回やらせて！」とか「これはこうしたほうがいいんじゃないの？」とかおっしゃってたんです。あれは忘れられないですね。

（注1）　ヒューマンクリエイティブスクール
1990年に開校した、世界初と言われるゲームクリエイター養成専門学校。ヒューマンの本社所在地である吉祥寺に設立され、当初はヒューマン社員が講師を務めることも多かった。

（注2）　ゴブリン
1972年結成のイタリアのプログレッシブ・ロック・バンド。

（注3）　フェノミナ
1984年制作のイタリア映画、ダリオ・アルジェント監督。

（注4）　サスペリア
1977年制作のイタリア映画、ダリオ・アルジェント監督。

（注5）　Ｖ－５０
1989年にヤマハが発売したFM音源ワークステーション型のシンセサイザー。

（注6）　平田 豊
代表作に『ダークハーフ（エニックス）』『アートカミオン双六伝（アフェクト）』等がある。

（注7）　バイノーラル録音
人間の頭部の音響効果を再現するダミー・ヘッドマイクやシミュレータを利用し、鼓膜に届く状態で音を記録することで、その場に居合わせたかのような臨場感を再現できる録音方式。

CLOCK TOWER

20TH ANNIVERSARY SOUND COLLECTION

STAFF CREDIT

Producer ……………… NOBUHIRO YOSHIKAWA

Director ……………… YUMI UEDA

Assistant Director ……………… SHINGO NAKADA

Design ……………… YUMI UEDA

Mastering Engineer …… TAKASHI OKAMOTO(12SOUND)

Recording Engineer / Support

TAKAHIRO NOGI
HALLY(VORC)
AINE MIU

Sound Editor ……………… TAKAHIRO NOGI

Writer

HALLY (VORC)
SHUN ARITA

Promotion ……………… CITYCONNECTION

Special Thanks

SHIMIZU SHIGEKI(SUNSOFT)
YUKIKO HARA(SUNSOFT)
HIFUMI KONO(NUDE MAKER)
KOUJI NIIKURA
KAORI TAKAZOE(SHOWDESIGN)
MASAFUMI TAKADA (SOUND PRESTIGE LLC.)
CHIYOMARU SHIKURA(MAGES.)
KDO TAKUYA(UNDERSELL LTD.)
AKIO KITAMURA (MEBIUS)
YOICHI INOUE
S.W.
AONI PRODUCTION
AKIO OTSUKA (MAUSU PROMOTION)
DAIKI SHIRAKAWA (MAUSU PROMOTION)
MICKEY'S COMPANY
BOOTROCK INC.
TOYO KASEI CO.,LTD.